La filosofía en *Matrix*.
Una propuesta educativa

Concepción Pérez García
Licenciada en Filosofía por la UNED

INTRODUCCIÓN

Este artículo pretende ser una pequeña guía para el profesorado interesado en la aplicación didáctica de la trilogía fílmica Matrix desde una perspectiva filosófica. Tras la excelente acogida que tuvo la conferencia *Filosofía y cine: Matrix como recurso educativo* en el Seminario de Córdoba de marzo de 2004, se planteó la posibilidad de exponer en esta revista un comentario más detallado de los autores y la bibliografía utilizados en los cursos *Matrix y la filosofía,* con el fin de aportar los datos necesarios para la puesta en práctica de la experiencia[1].

CINE PARA PENSAR

El cine con contenido filosófico es un recurso educativo que debe ser tenido en cuenta por todo el profesorado de filosofía que busque una implicación activa de los jóvenes en el aula. El discurso audiovisual, tan propio de nuestro nuevo milenio, conecta de manera directa con la juventud, con sus intereses y sus aficiones. Por este motivo, una buena película con base filosófica, puede ser el resorte perfecto que active la máquina del pensamiento.

La película *The Matrix* (1999) supuso toda una revolución en el cine de ciencia-ficción. Sus directores, los hermanos Wachowski, inauguraron un estilo original de rodar las escenas de acción y demostraron su increíble habilidad para sustentar carreras, saltos y patadas, sobre unos sólidos pilares filosóficos, culturales e incluso religiosos. Todo un prodigio. La cinta ganó varios Oscars, batió el record de ventas en DVD, y arrastró tras de sí a millones de fans. Lo curioso es que la película no era fácil de entender. Paradójicamente, ese fue su mayor aliciente, ya que no bastaba con verla una sola vez.

En el año 2003 la trilogía se completó con los títulos *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*. La acogida fue desigual. Había más acción pero menos filosofía. Sin embargo, la trilogía debe ser estudiada de forma global. Las interconexiones entre las tres películas no pueden ser ignoradas, ya que son vitales para comprender la trama.

METODOLOGÍA Y MATERIAL

La metodología aconsejada para poner en práctica esta experiencia consta de dos fases: expositivo-interrogativa (lectura del texto del filósofo/a) en la que se plantea el problema filosófico a tratar, y fase reflexiva en grupo (lectura de extractos del guión de las películas) en la que se observan los paralelismos y se discuten las interpretaciones. La riqueza de esta metodología reside en que el alumnado se enfrenta primero al autor (a veces de manera muy crítica) y después reflexiona sobre el diálogo propuesto. Como se puede observar, esta metodología guarda muchos puntos en común con el método de Filosofía para Niñ@s: lecturas en voz alta, disposición de las mesas en círculo, y apertura de debates.

En otro orden de cosas, conviene señalar que existe un material creado especialmente para trabajar la trilogía en el aula, aunque aún no está publicado. Este artículo es una introducción a los contenidos filosóficos tratados en él, y ofrece las suficientes pistas para que cada profesor o profesora investigue las diferentes cuestiones y las adapte a su conveniencia.

Dicho material está dividido en tres partes principales: referencias culturales, el problema de lo real y el problema de la libertad. Las referencias culturales no serán tratadas aquí, pero se ofrecen como orientación las siguientes alusiones: la mitología griega (Oráculo, Neo, Morfeo, Perséfone, etc.), la literatura (como *Alicia en el País de las Maravillas*), el cristianismo (el Elegido, Trinity, Cifra, etc.), el budismo (metáfora del espejo, el niño budista, el karma, etc.) y la cultura oriental (las artes marciales, las letras de la katakana, la acupuntura, la casa de té, etc.). También se pueden examinar los significados de los nombres de los protagonistas y de las naves, así como otras claves que aparecen diseminadas en las películas, como el *Deus ex machina*.

LAS DUDAS DE NEO: ¿QUÉ ES REAL?, ¿SOY LIBRE?

Los problemas filosóficos clásicos que aborda la trilogía Matrix son el problema de lo real y el problema de la libertad. Para ver cómo muestra *The Matrix* el problema de lo real es necesario remitirse a su argumento. La película está ambientada en el futuro (año 2199 aproximadamente). Hay una guerra entre humanos y máquinas. Las máquinas han sometido a los humanos manteniéndolos dormidos en unas cubetas, conectados a un mundo onírico y falso procedente de un programa informático llamado Matrix[2]. En el mundo real sobrevive una colonia de humanos libres, Sión, que intenta liberar a los que están en las cubetas. Para ello han formado un ejército cuyos soldados deben entrar en Matrix en busca de aquellas personas que sospechan que Matrix existe. Así es como encuentran a Neo, el protagonista. Neo duda, no sabe qué mundo es real y qué mundo es Matrix. Deberá seguir las enseñanzas del capitán Morfeo y los consejos de la soldado Trinity para averiguarlo.

En cuanto al problema de la libertad, ya aparece esbozado en *The Matrix*, pero se convierte en la base filosófica de *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*. La

libertad puede ser estudiada desde su vertiente externa (los humanos de las cubetas no son libres porque están inmóviles dentro de ellas) o desde su vertiente interna: ¿es el ser humano libre de elegir su futuro, su vida, o hay un destino que predetermina todo lo que va a ocurrir? Esta es la gran pregunta en la que se debate Neo a lo largo de toda la trilogía, ya que se le dice que él es *El elegido*, el salvador de la humanidad. Es el viejo dilema de la filosofía cristiana entre el destino o providencia y el libre albedrío.

EL PROBLEMA DE LO REAL: PLATÓN, DESCARTES Y PUTNAM

Los autores escogidos para estudiar el problema de lo real son Platón, René Descartes y Hilary Putnam. Comenzando por el pensador griego, se recomienda hacer una breve incursión en su biografía. Después se estudia su texto principal: el célebre mito de la caverna[3]. En él, Sócrates nos cuenta que los humanos son esclavos que viven atados en una caverna contemplando un mundo irreal. Sin embargo, uno de ellos saldrá de la prisión e irá al mundo exterior. Le dolerán los ojos, pero conseguirá adaptarse, aumentar sus conocimientos y observar la realidad[4]. Ahora bien, cuando vuelva a rescatar a sus amigos deberá tener cuidado, pues quizás quieran matarle.

El mito de la caverna expone la teoría platónica de las ideas, según la cual hay dos mundos. Uno es el mundo ilusorio o sensible (la caverna) donde está la mayoría de la humanidad. El otro es el mundo real o inteligible (el exterior) a donde va el esclavo liberado que progresa en su educación. El paralelismo con *The Matrix* se hace evidente. También hay dos mundos: el real (donde se encuentran el cielo arrasado, la tierra devastada, la ciudad de las máquinas, las cosechas de humanos, las naves de los soldados y la ciudad de Sión) y Matrix, una simulación interactiva neural, un sitio virtual donde las mentes de los humanos esclavizados creen vivir con normalidad. Quien nos revela este hecho es Morfeo en la famosa secuencia de la pastilla roja:

> "Eres un esclavo, Neo. Igual que los demás, naciste en cautiverio. Naciste en una prisión que no puedes ni saborear, ni oler, ni tocar. Una prisión para tu mente".

Neo se convertirá en el esclavo liberado, el que adquirirá nuevos conocimientos, y el que deberá tener cuidado con las mentes de los que se han quedado en las cubetas por si intentan matarle. De nuevo, Morfeo se lo advierte en el programa de instrucción con agentes. Cualquiera que no haya sido desconectado es peligroso:

> "Son las mentes de los mismos que intentamos salvar. Pero hasta que no lo hagamos, siguen formando parte de ese sistema y eso hace que sean nuestros enemigos. (…) Muchos de ellos están tan habituados que lucharían para protegerlo".

La única dificultad para la comprensión del paralelismo proviene del carácter ontológico de los dos mundos. Mientras el mundo real para Platón es inteligible (se accede a él con el alma), el mundo real en la película es físico. Por ende, el mundo ficticio para Platón es el sensible (físico), y en la película la mentira reside en un mundo virtual y mental. Como vemos, el carácter de los mundos está invertido. Es en este punto donde hay que detenerse para que la explicación resulte clara.

El siguiente autor, a quien se ve con más profundidad, es René Descartes. Con el mismo procedimiento, se hace una introducción a su vida y su obra. A continuación, se centra el estudio en las siguientes cuestiones: las dudas que llevan al cogito, el genio maligno, mente y cuerpo, el argumento ontológico y la idea de Dios, y finalmente, el conocimiento del otro.

El paralelismo se presenta entre las figuras de Descartes y Neo. Las mismas dudas que acechaban al pensador francés son las que Neo presenta al inicio de la trilogía: "¿Alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto?"- le dice a su amigo Choi. Por su parte, Descartes lo expresó del siguiente modo:

> "¡Cuantas veces me ha sucedido soñar de noche que estaba en este mismo sitio, vestido, sentado junto al fuego, estando en realidad desnudo y metido en la cama! (…) no hay indicios ciertos para distinguir el sueño de la vigilia"[5].

Descartes resolvió dudar de todo, pero no podía hacerlo porque Dios es bueno y no permitiría que la humanidad viviese engañada. Para sortear este obstáculo, ideó la hipótesis del genio maligno:

> "Cierto genio o espíritu maligno, no menos astuto y burlador que poderoso, ha puesto su industria toda en engañarme (…) con gran cuidado procuraré no dar crédito a ninguna falsedad, y prepararé mi ingenio tan bien contra las astucias de ese gran burlador, que, por muy poderoso y astuto que sea, nunca podrá imponerme nada. Mas este designio es penoso y laborioso, y cierta dejadez me arrastra insensiblemente al curso de mi vida ordinaria; y como un esclavo que sueña que está gozando de una libertad imaginaria, al empezar a sospechar que su libertad es un sueño, teme el despertar y conspira con esas gratas ilusiones para seguir siendo más tiempo engañado"[6].

Como se puede suponer, el genio maligno en la trilogía son las máquinas. Descartes dice que para enfrentarse a él hay que preparar el ingenio para que no pueda imponernos nada. En efecto, todos los humanos que son desconectados pasan por un período de formación o rito iniciático cuyo fin es lograr que sean conscientes de que Matrix no es real. Un momento clave en este proceso es la secuencia del *Constructor*, en la que Morfeo pregunta:

> "¿Qué es real? ¿De qué modo definirías real? Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podría ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro."

Por otro lado, el dualismo cartesiano afirma que el ser humano se compone de dos substancias diferentes pero dependientes la una de la otra, mente y cuerpo:

> "soy algo que piensa y no extenso y, por otra parte, tengo una idea distinta del cuerpo, según la cual éste es una cosa extensa, que no piensa (…) me enseña la naturaleza, por medio de esos sentimientos de dolor, hambre, sed, etc., que no estoy metido en mi cuerpo como un piloto en su navío, sino tan estrechamente unido y confundido y mezclado con él, que formo como un solo todo con mi cuerpo"[7].

Esta idea es también sostenida en la trilogía. Tras la secuencia del salto, Morfeo nos lo revela: "El cuerpo no puede vivir sin la mente". Si alguien muere en Matrix, muere en el mundo real y viceversa.

Otra cuestión es la inversión del argumento ontológico (defendido por Descartes) que realiza Smith en su mítico monólogo cuando captura e interroga a Morfeo. Este argumento es una demostración de la existencia de Dios basada en su perfección. De él concluimos que Dios creador es perfecto y, gracias a eso, existe:

> "tan cierto es por lo menos que Dios, que es ese ser perfecto, es o existe, como lo pueda ser una demostración de geometría[8]."

Pero Smith se pregunta cómo aquéllos que han creado a las máquinas no sólo no son perfectos, sino que son odiosos: "Los humanos son una enfermedad, son el cáncer de este planeta, son una plaga. Y nosotros somos la única cura". Así, Smith defiende que las máquinas son las perfectas y que los humanos no son más que "carne pútrida".

En último término, Descartes se planteó el problema del conocimiento del otro. Se preguntaba cómo podemos saber que la gente que deambula por la calle son personas y no máquinas:

> "¿Qué es lo que veo por la ventana? Sombreros y capas, que muy bien podrían ocultar unas máquinas artificiales, movidas por resortes"[9].

El programa de instrucción con agentes tiene precisamente la finalidad de enseñar a Neo a tener precaución: "Cualquiera que no desactivemos puede ser un agente."- Le dice Morfeo. Aquí finalizan los paralelismos cartesianos, que pueden ser completados con una conclusión acerca del autor.

El último pensador de este apartado es Hilary Putnam, filósofo del lenguaje nacido en Chicago en 1926, famoso por sus experimentos mentales. Uno de esos experimentos es el de los cerebros en cubetas (*brain-in-a-vat*). El autor narra una historia en la que toda la humanidad no es otra cosa que muchos cerebros en cubetas, conectados a un ordenador por un diabólico científico, teniendo una alucinación colectiva. Tras exponer la hipótesis pregunta al lector: "Si fuéramos cerebros en cubetas, ¿podríamos pensar que lo somos?"[10] Además de observar el evidente paralelismo con la trilogía, se puede discutir esta inquietante pregunta.

EL PROBLEMA DE LA LIBERTAD: SARTRE Y BEAUVOIR

Como ya se dijo más arriba, Neo no sabe si existe el destino o si él es completamente libre de hacer lo que quiera. La trilogía dibuja tres posturas ante esta disyuntiva, dos entre los humanos y una para las máquinas. Así, los directores posibilitan que el espectador o espectadora elija la opción que más le convenza. Las posturas mencionadas son las siguientes:

Existe el destino pero también la libertad

Es la creencia de Morfeo, para quien no supone un problema que se den los dos cuernos del dilema a la vez. Morfeo expresa su opinión sobre el destino en el discurso que realiza en *Reloaded* antes de asaltar una central eléctrica. Sin embargo, también da lugar a la libre decisión de Neo diciéndole:

> "Yo sólo puedo mostrarte la puerta, tú debes atravesarla".

No existe el destino y sí la libertad

Esta postura es sostenida con dureza por el comandante Lock y por su novia, la capitana Niobe. Ambos opinan que las profecías del Oráculo son un fraude y que los humanos sólo pueden confiar en sus propias decisiones y fuerzas para ganar la guerra contra las máquinas.

Existe una causalidad y los humanos no son libres

Quienes sostienen esta última postura son las máquinas, en concreto Smith, Merovingio y el Arquitecto. Los tres expresan reiteradamente que los humanos son seres inferiores a las máquinas y que ellas les dominan. Son las que provocan una causalidad, un *destino*. Por lo tanto, los humanos no son libres de elegir y perderán la guerra[11].

La filosofía sugerida para tematizar esta cuestión es el existencialismo de Jean Paul Sartre y Simone de Beauvoir, cuyas biografías también pueden ser comentadas. Las cuestiones que se estudian son: la defensa de la libertad y la negación sartreana del destino (crítica a las esencias), la elección como momento estelar de la libertad humana (recordemos que, según Sartre, se debe elegir entre la vida auténtica y la vida inauténtica) y el autoconocimiento como factor indispensable a la hora de ejercer la libertad interna (un tema que ya aparecía en el *Te met nosce* del Oráculo).

Todo el pensamiento de Sartre gira en torno a la libertad humana y a la no creencia en el destino:

> "El hombre es ante todo un proyecto que se vive subjetivamente (…) nada existe previamente a este proyecto; nada hay en el cielo inteligible. (…) Pero si verdaderamente la existencia precede a la esencia, el hombre es responsable de lo que es, sobre él recae la responsabilidad total de su existencia[12]."

La elección es el concepto fundamental de la filosofía sartreana:

> "En el fondo, lo que asusta de la doctrina que voy a exponer, ¿no es el hecho de que deja una posibilidad de elección al hombre?[13]

En efecto, todo el sistema de Matrix gira en torno a una regla, que es la que hace que el programa funcione: la elección. Quien nos lo desvela es El Arquitecto:

> "Descubrí una solución según la cual el 99% de los individuos aceptaba el programa mientras pudieran elegir, aunque únicamente lo percibieran en un nivel casi insconsciente".

La trayectoria de Neo está sembrada de elecciones: ¿pastilla roja o azul?, ¿asaltar un edificio para salvar a Morfeo o matarlo?, ¿la puerta de Trinity (*el pathos*) o la de la fuente (*el logos*)?, ¿ir a la ciudad de las máquinas o quedarse en la nave?, ¿seguir luchando contra Smith en la batalla final o rendirse? El tema de la libertad interna no es sólo una cuestión de metafísica sino también de ética. La vida auténtica es la de Neo, la inauténtica la de Cifra. Sartre defendía que los humanos están condenados a ser libres, que siempre tienen que elegir: "Si no elijo, también elijo".

Curiosamente, el personaje del Oráculo, que representa la creencia en el destino, (al menos hasta que descubrimos que es tan sólo una buena psicóloga) no deja de insistir en el tema de la elección:

> "Vas a tener que tomar una decisión. Tú eres el que decide. No podemos ver más allá de las elecciones que no entendemos. Es mi elección, yo debo tomar la mía igual que tú la tuya…".

Quienes no lo ven así son las máquinas. Para ellas, los humanos liberados creen ser libres, pero no lo son. Están siendo regulados, permitidos, tolerados, pero no por mucho tiempo…

En definitiva, el existencialismo es una filosofía de la acción. Beauvoir comenta que los seres humanos, a pesar de las miserias del mundo, siempre siguen soñando:

> "Plutarco cuenta que un día Pirro hacía proyectos de conquista: "Primero vamos a Grecia", decía. "¿Y después?", le pregunta Cineas. "Pasaremos al Asia, conquistaremos Asia Menor, Arabia". "¿Y después?" "Iremos hasta las Indias". "¿Y después de las Indias?" "¡Ah!", dice Pirro, "descansaré". "¿Por qué no descansar entonces, inmediatamente?", le dice Cineas. Cineas parece sabio. ¿Para qué partir si es para volver? ¿A qué comenzar si hay que detenerse? (…) (Pero) en tanto que permanezca viva, es en vano que Cineas me hostigue diciéndome: "¿Y después? ¿Para qué?" A pesar de todo, el corazón late, la mano se tiende, nuevos proyectos nacen y me impulsan adelante. Los sabios han querido ver en ese empecinamiento el signo de la irremediable locura de los hombres: pero una perversión tan esencial, ¿puede ser aun llamada perversión? ¿Dónde encontraremos la verdad del hombre, si no es en él mismo? La reflexión no puede detener el impulso de nuestra espontaneidad"[14] .

Esa es la sugerencia: seguir soñando, seguir luchando, reafirmar nuestras anteriores decisiones:

> "Si dejo atrás de mí un acto que he llevado a cabo, al rodar el mismo en el pasado deviene cosa (…) es necesario que lo retome y lo justifique en la unidad del proyecto en el cual me hallo comprometido"[15].

El paralelismo con Beauvoir está situado en la tormentosa pelea final entre Neo y el agente Smith, quien encarna el papel de Cineas:

> "¿Por qué, sr. Anderson?, ¿por qué?, ¿por qué?, ¿por qué lo hace?, ¿por qué?, ¿por qué se levanta?, ¿por qué sigue luchando? ¿De verdad cree que lucha por algo además que por su propia supervivencia?, ¿querría decirme qué es, si es que acaso lo sabe? ¿Es por la libertad?, ¿por la

> verdad?, ¿tal vez por la paz?, ¿quizá por el amor? (crítica a las esencias) Ilusiones, sr. Anderson, desvaríos de la percepción. Concepciones temporales de un frágil intelecto humano que trata con desesperación de justificar una existencia sin sentido ni objetivo"[16].

Ante las insidiosas preguntas, Neo responde: "Porque lo he elegido".

ES LA PREGUNTA LA QUE NOS IMPULSA

Esta es, de manera breve, la propuesta educativa que deseo comunicar. Ahora bien, se debe señalar que la trilogía Matrix puede ser tematizada desde otros filósofos. En esta línea, Slavoj Zizek, uno de los autores del libro *The Matrix and Philosophy*[17] señala que *The Matrix* es un test filosófico como las manchas de tinta de Rorscharch. Los filósofos ven su filosofía preferida en ella: existencialismo, marxismo, feminismo, budismo, nihilismo, postmodernismo, etc. Di cuál es tu "ismo" filosófico y podrás encontrarlo en la película. Pero no nos engañemos, la trilogía sí que pone sobre la mesa unos problemas filosóficos determinados; otra cosa son los autores desde los que se vayan a estudiar. En este artículo se propone un enfoque, pero se pueden adoptar otros.

Para terminar incluyo un párrafo de la introducción de mi material que tiene como objetivo hacer atractiva la filosofía para los jóvenes:

> "La filosofía nos ayuda a tener la mente más abierta, a cuestionarnos aquello que todos daban por sabido, a ser críticos con nuestro entorno. Como ya decía Trinity, es la pregunta la que nos impulsa. Pero no viene a nosotros sin esfuerzo, es necesario querer conocerla, querer caer por la madriguera de conejos, querer aprender a pensar con más claridad. Y, a veces, también hace falta un guía, que, como Morfeo, nos introduzca en el complejo mundo que vamos a conocer, enseñándonos sus reglas, su historia y sus peligros. Ese es el fin de este curso, abrir un camino para poder entrar en esa otra realidad, la que se contempla cuando se ha comprendido una cuestión filosófica".

Notas

[1] Para más información sobre el contenido de la conferencia se puede consultar el artículo, con el mismo nombre, que aparecerá próximamente en la revista digital del Centro de Profesorado de Córdoba *Luisa Revuelta*. Por otro lado, sobre los cursos *Matrix y la filosofía* hay abundantes datos en la página web http://filomatrix.webcindario.com

[2] Dejando a parte las referencias matemáticas del término *Matrix*, es interesante señalar su etimología latina: *matrix,-icis*, matriz. Los humanos esclavos permanecen dormidos, en estado fetal, y conectados a la matriz que les envía los nutrientes necesarios para su supervivencia.

[3] PLATÓN: *Diálogos, La República o El estado* (vol.IV), Madrid, Gredos, 2000. Libro VII.

[4] Recordemos que cuando Neo despierta de su rehabilitación con acupuntura, manifiesta que le duelen los ojos. Nunca los ha usado.

[5] DESCARTES, R.: *Discurso del método y Meditaciones metafísicas*, Madrid, Espasa Calpe, 1999. Primera meditación, Pág 127. Para el *cogito* ver la cuarta parte del Discurso Pág. 68.

[6] DESCARTES, R. (1999) Primera meditación, Pág. 130. Quien conspira para seguir siendo engañado es Cifra.

[7] DESCARTES, R. (1999) Sexta meditación, Págs. 187 y 189.

[8] DESCARTES, R. (1999) Cuarta parte del método, Pág. 71.

[9] DESCARTES, R. (1999) Segunda meditación, Pág. 141.

[10] PUTNAM, H.: *Razón, verdad e historia*, Madrid, Tecnos, 1988. Págs. 19-21.

[11] De todos modos, se puede indicar, a modo de orientación para el profesorado, cómo evoluciona este dilema a lo largo de la trilogía:
1) *The Matrix*: Neo no cree en el destino sino en la libertad, además el Oráculo le dice que tiene capacidades pero que aún no es *El Elegido: quizás en otra vida*. Sin embargo, Neo muere, resucita gracias al amor de Trinity, y posee poderes en su nueva vida. Es *El Elegido*, el Oráculo dijo la verdad. Neo empieza a creer.

2) *The Matrix Reloaded*: Con sus nuevos poderes, Neo está cada vez más seguro de que el destino existe, aunque sabe que el Oráculo pertenece al mundo de las máquinas. Pero una inesperada revelación acontece en el encuentro con el Arquitecto. Éste le cuenta que el Oráculo es tan sólo un programa psicológico. Si hay un destino es únicamente el diseñado por el Arquitecto, es decir, aunque el Oráculo quiera ayudar a Neo, debe enviarle a hablar con él. Todos los *Elegidos* anteriores lo han hecho, es la única manera de intentar acabar con la guerra. Por tanto, no hay destino, pero sí manipulación. Las máquinas controlan a los terroristas de Matrix, consienten su existencia como un mal necesario. Neo acepta que las profecías eran un invento benévolo. Pero no todo está perdido, sigue siendo libre, pues elige la puerta que nadie antes tomó, ante la mirada desolada del Creador de Matrix.

3) *The Matrix Revolutions*: Neo sabe que las profecías del Oráculo no provienen de un conocimiento paranormal sino de las dotes de la señora para ver cómo es la gente y de su larga experiencia como programa antiguo del sistema. De todos modos, sigue siendo muy útil como guía. Ella le dice que deben vencer a Smith, y que desea el final de la guerra. La ayuda del Oráculo es crucial para el desencadenamiento final de la historia. Así, parece que la conclusión que ofrecen los Wachowski es que no importa si el destino existe o no. Neo es *El Elegido* porque desea serlo, porque lo elige y se reafirma en su decisión. Eso es lo que importa.

[12] SARTRE, J. P.: *El existencialismo es un humanismo*, Edhasa, Barcelona, 1999. Págs. 32 y 26.

[13] SARTRE, J. P. (1999) Pág. 26.

[14] BEAUVOIR, S. de: *Para qué la acción,* Eds. Siglo Veinte, BBAA, 1965. Págs. 9-11.

[15] BEAUVOIR, S.de: *Para una moral de la ambigüedad*, Schapire, BBAA, 1956. Pág. 41.

[16] Otra posibilidad de trabajo es hacer una revisión de la novela *La Náusea* de Sartre, señalando que Neo y Smith son las dos caras del protagonista: Antoine Roquentin. La primera cara de Roquentin es el inicio de la novela, donde se parece a Neo porque está captando otra realidad y cree volverse loco (recordemos que Neo vomita en la nave). Pero cuando Roquentin descubre qué es la náusea, los sentimientos de asco que le produce y el absurdo de la existencia humana, se parece a Smith.

[17] Existen dos libros que son colecciones de artículos sobre *The Matrix*:

IRWIN, W. (ed.): *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real,* Illinois, Open Court, 2002.
YEFFETH, G. (ed.): *Taking the red pill. Science, Philosophy and Religion in The Matrix,* Dallas, Benbella Books, 2003.

En español hay un libro sobre filosofía y cine que comenta la película Matrix:

RIVERA, J. A.: *Lo que Sócrates diría a Woody Allen*, Madrid, Espasa-Calpe, 2003.

RESUMEN

Desde el programa de Filosofía para Niñ@s, este artículo pretende mostrar que la filosofía puede ser impartida a los jóvenes usando nuevos métodos, como por ejemplo el cine. De este modo, se presenta una experiencia sobre la trilogía *Matrix* (dirigida por los hermanos Wachowski) que trata el problema de lo real y el problema de la libertad. El artículo realiza un recorrido a través del pensamiento de los filósofos Platón, René Descartes, Hilary Putnam, Jean Paul Sartre y Simone de Beauvoir.

From the program *Philosophy for Children*, this article tries to show that philosophy could be imparted to youngs by using new methods, for example, the cinema. In this way, it presents an experience about the trilogy *Matrix* (directed by Wachowski brothers) which treats of the problem of the real and the problem of freedom. The article makes a round across the ideas of the philosophers Platón, René Descartes, Hilary Putnam, Jean Paul Sartre and Simone de Beauvoir.

Concepción Pérez García

DATOS DEL ARTÍCULO:

PÉREZ GARCÍA, C.: "La filosofía en Matrix", *Filosofía para Niños*, 2 (2004).

Edita: Federación de Asociaciones de FpN en España.

ISSN: 1696-8387

Depósito Legal: M-25251-2004.

DATOS DEL MATERIAL:

- **Versión del año 2003**:

  PÉREZ GARCÍA, C: ***Filosofía y cine: El problema de lo real***. **DL AS / 455-03**

- **Versión del año 2004**:

  PÉREZ GARCÍA, C: ***Material para el curso* Matrix y la Filosofía**. **DL AS / 138-04**